

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya hidup masa kini yang serba instan dan praktis bisa saja menjadi salah satu penyebab kurang pekaan anak pada lingkungan yang ada di sekitarnya. Sesuatu yang instan, didapatkan secara cepat, namun dinikmati sementara saja. Kenikmatan yang dihasilkan pun hanya menyentuh permukaan, tak membekas hingga ke dalam sanubari. Karya seni pun dipandang dari permukaannya saja. Orang lebih suka membahas kecanggihan alat, kerumitan pembuatan maupun kecanggihan teknik yang digunakan dalam sebuah karya seni. Orang-orang mengabaikan pembahasan mengenai roh dan latar belakang yang menggerakkan seniman dalam menghasilkan karya seni tersebut.

Pembahasan mengenai roh dan latar belakang seniman dalam menghasilkan sebuah karya seni, merupakan salah satu kegiatan apresiasi seni. Karena melalui apresiasi, seseorang akan mengembangkan kepekaan rasanya. Hal ini juga disampaikan oleh Hasibuan (2004, hlm. 27) yang menjelaskan bahwa pendidikan apresiasi seni merupakan medium bagi pengembangan manusia, khususnya sumber dayanya.

Chuen (2001) dalam *paper*-nya pada konferensi pendidikan seni *Asia-Pacific* di Hong Kong membahas mengenai *aesthetic education*. Terkait dengan kegiatan apresiasi seni, Chuen menjelaskan sebagai berikut.

Beberapa masalah pendidikan estetika: (1) kurangnya kepahaman orang mengenai konsep dan sensitivitas pada estetika, (2) orang memiliki sikap pasif terhadap seni, (3) tidak cukup kreatif dan imajinatif karena pendidikan estetika terbatas, (4) kurang inisiatif diri untuk melakukan apresiasi seni di museum, (5) rendahnya aktivitas masyarakat dalam kemampuan menghargai. (hlm. 2)

Chuen (2001, hlm. 2) menjelaskan juga bahwa sebuah pendidikan yang seimbang dan penuh estetika asuh, dalam hal ini adalah kegiatan mengapresiasi seni, akan membantu: (1) pada aspek pribadi seseorang, yakni, mengembangkan beberapa kecerdasan anak, meningkatkan kreativitas, mengembangkan sikap kerja

sama dan hubungan interpersonal, memiliki cara yang ampuh dimana masyarakat mengungkapkan nilai-nilai, perasaan, dan karakteristik keyakinan mereka, mendorong siswa untuk membuat inspirasi kerja mereka berikutnya; (2) pada aspek sosial, yakni memenuhi kebutuhan bisnis baru dan mempromosikan pemahaman budaya dan identitas, dan untuk memahami karakter masyarakat melalui praktik dan tradisi artistik.

Pentingnya apresiasi seni yang sudah dipaparkan di atas, menjelaskan bahwa perlu adanya penanaman sikap apresiasi pada anak. Sekolah merupakan lingkungan belajar yang memadai untuk mengajarkan sebuah konsep keilmuan. Sehingga, pada kurikulum 2013 yang sudah mengalami pembaharuan pada tahun 2016, standar kompetensi yang berkaitan dengan apresiasi seni sudah dimunculkan. Pendekatan apresiasi seni pada dasarnya ada tiga pendekatan, yakni pendekatan aplikatif, kesejarahan, dan problematika (Soedarso, 1987, hlm. 27). Pendekatan aplikatif adalah kegiatan apresiasi yang mengajak anak untuk melihat dan mengamati karya seni secara langsung. Dalam hal ini, dapat dilakukan baik melalui kegiatan kunjungan ke pameran seni, galeri seni atau museum. Namun, pendekatan aplikatif dalam pembelajaran di sekolah kurang diaplikasikan, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Susilo (2007, hlm. 33-34) menjelaskan, ada beberapa masalah yang dihadapi pada pembelajaran apresiasi di SMA masih mengacu pada model pengajaran ceramah dan masih berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kering, tidak menyenangkan, dan membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan metode ini siswa tidak banyak terlibat baik dari segi berfikir dan bertindak. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan sarana yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap apresiasi.

Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini, membuat banyak perubahan cara berfikir dan berperilaku. Hal ini inilah yang mengharuskan peserta didik mengikuti perkembangan teknologi agar tidak ketinggalan zaman. Semakin berkembang teknologi, akan merubah paradigmat belajar. Sesuai dengan keterampilan abad 21 siswa harus menguasai empat kemampuan, yakni : kreatif, kritis, kolaboratif, dan literasi teknologi. Literasi teknologi merupakan kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran masa depan. Belajar bukan sekadar dibatasi oleh ruangan saja atau belajar dari sesuatu yang secara

langsung dapat kita lihat dan raba, tetapi belajar dapat dilakukan sepanjang hayat. Pembelajaran sepanjang hayat ini dapat kita lakukan melalui teknologi *e-learning*.

Melihat kondisi seperti ini, maka pembelajaran apresiasi diperlukan sebuah sarana belajar untuk mengajak anak belajar secara mandiri dan menyenangkan. Melihat pola pendidikan sekarang, kemampuan guru dan siswa dituntut penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung akan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satunya adalah melalui pembelajaran *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. elektronik komputer untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan *e-learning* akan membantu guru dalam mengatasi permasalahan keterbatasan waktu, ruang, dan biaya yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dunia pendidikan Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Berbagi sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung akan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Berdasarkan pendapat Picciano & Seaman (2008); Christensen, Horn, & Johnson (2008) (dalam Means, dkk., 2013) menjelaskan persentase dan prediksi ke depan terkait penggunaan *e-learning* adalah sebagai berikut.

Two district surveys commissioned by the Sloan Consortium (Picciano & Seaman, 2008) produced estimates that 700,000 K–12 public school students took online courses in 2005–2006, and more than a million students did so in 2007–2008: a 43% increase in just 2 years. (hlm. 3)

Christensen, Horn, and Johnson (2008) predicted that by 2019, one half of all U.S. high school enrollments will be online. (hlm. 3)

Sesuai dengan penjelasan di atas Christensen, Horn, dan Johnson dalam Barbara Means, dll (2013, hlm.3) mengungkapkan bahwa pada tahun 2019 diprediksi bahwa setengah dari sekolah SMA yang ada di Amerika akan memanfaatkan pembelajaran *online* dalam aktivitas belajarnya.

Within 15 years, the Web accumulated one billion users. By 2011, it had 2.2 billion users. The Web thus became central to public access to the Internet and also enabled the creation of a global knowledge network. (Harasim, 2012, hlm. 25)

Jika dilihat pengaruhnya pada saat ini sudah dapat dirasakan, bahwa penggunaan *online learning* sudah banyak digunakan di setiap jenjang pendidikan. Sejak tahun 2016, pemerintah sudah menggunakan komputer sebagai sarana ujian nasional di tingkat SMA. Hal inilah yang mendorong para pendidik untuk mampu menyamakan *frame* dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning* perlu melihat kondisi dilapangan, apakah anak memiliki saran dan prasarana yang memadai atau tidak. Hasil penelitian Fariz, Ajie & Duskarnaen (2008) menyatakan, bahwa berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan terhadap siswa SMA, didapatkan informasi sebagai berikut.

(a) Sebanyak 96,30% siswa yang telah memiliki komputer atau laptop, (b) Sebanyak 51,85% siswa *browsing* 2 - 4 jam per hari, dan 29,63% orang *browsing* \pm 1 jam per hari, (c) Sebanyak 96,30% siswa *browsing* tentang materi pelajaran, (d) Sebanyak 100% siswa menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis web. (hlm. 3)

Berdasarkan data di atas, menjelaskan bahwa interaksi anak dengan media *virtual*, merupakan hal yang biasa dilakukan oleh anak dalam kesehariannya. Hal

inilah yang menjadi alasan, *e-learning* menjadi pilihan dalam menstimulus anak untuk belajar mandiri.

Apresiasi seni rupa tidak akan berkembang tanpa ada pengalaman visual seseorang terhadap karya seni rupa. Pengalaman visual anak dalam mengapresiasi akan terasah, jika sering melihat, mengamati dan menghayati karya seni rupa. Melalui pembelajaran *e-learning*, anak akan diajak untuk berlatih dan memperbanyak pengalaman visualnya. Itulah sebabnya, jika pembelajaran hanya terbatas pada ruang lingkup sekolah atau kelas, tidak akan meningkatkan kapasitas belajar anak. Kombinasi pembelajaran juga dapat diterapkan pada integrasi *e-learning (online)*, menggunakan komputer di kelas, dan pembelajaran tatap muka di kelas. Bimbingan belajar perlu diberikan kepada pebelajar sejak awal, agar para pebelajar memiliki keterampilan belajar kombinasi sejak awal, karena kemampuan ini akan menjadi alat belajar di masa depan.

Pengembangan sebuah bahan ajar/metode/media membutuhkan adanya standar instruksional yang jelas. Oleh karena itu, pada pengembangan *e-learning project* ini, penulis menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain instruksional panduan untuk menghasilkan desain yang efektif (Aldoobie, 2015; Welty, 2007; Branch, 2009). Model ini merupakan pendekatan yang membantu desainer instruksional, setiap pengembang konten, atau bahkan guru untuk membuat desain pengajaran yang efektif efisien dengan menerapkan proses model ADDIE pada setiap produk instruksional.

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, penulis melakukan penelitian dengan memilih partisipan siswa SMA di kelas XII. Ada dua sekolah SMA di Kota Bandung yang dijadikan lokasi uji coba dalam penulisan ini, yaitu SMAN 1 Bandung dan SMAN 15 Bandung. Dasar alasan penulis memilih siswa SMA kelas XII adalah melihat pada kurikulum 2013 yang sudah diperbaharui pada tahun 2016, menjelaskan bahwa pembelajaran apresiasi diajarkan pada siswa kelas XII di semester pertama. Sedangkan, mengapa penulis memilih siswa SMA adalah dari hasil penulisan Fariz, Ajie & Duskarnaen (2008, hlm. 3) terkait analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran, hasil persentase tertinggi adalah siswa SMA memiliki perangkat komputer atau laptop di rumah

dan biasa melakukan kegiatan *browsing* melalui internet. Hal inilah yang menjadi pertimbangan, bahwa siswa SMA memiliki kesiapan dalam pembelajaran *e-learning*.

Pengembangan *e-learning* pada penelitian ini, merupakan tahapan awal dalam pembelajaran apresiasi seni khususnya seni rupa, sehingga pada penelitian ini penulis mencoba untuk mengenalkan satu karya seni rupa, yakni lukisan. Melalui pengenalan karya – karya pelukis yang menjadi pelopor dalam perkembangan karya seni rupa Dunia dan Indonesia, diharapkan siswa mendapatkan *sense* tersendiri dan terinspirasi dengan sesuatu yang lampau atau *flashback* pada keunikan karya seni sebelumnya.

Berdasarkan alasan di atas, penulis mengambil judul tesis “Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.”

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, penulis menjelaskan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Bentuk dan Implikasi Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis jabarkan rumusan masalah dalam beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Menganalisis Kondisi dan Potensi Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.
- b. Mendiskripsikan Desain Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.
- c. Mendiskripsikan Bentuk Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.
- d. Mendiskripsikan Implementasi Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.
- e. Mendiskripsikan Evaluasi Pengembangan *E-Learning Project* untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA.

1.4 Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan bermanfaat:

- a. Untuk siswa, melalui pengembangan *e-learning project* berbasis *web enhanced course* pada materi apresiasi seni rupa di SMA, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran apresiasi.
- b. Untuk guru, desain ini dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran apresiasi secara efektif dan efisien. Dan membantu guru untuk dapat menyampaikan materi tanpa ada keterbatasan waktu dan tempat, yakni melalui aktivitas *e-learning*.
- c. Untuk lembaga sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk mempersiapkan lembaganya mengembangkan pembelajaran apresiasi seni rupa masa depan.
- d. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan sebagai masukan bagi pengembangan ragam bentuk penulisan di bidang seni rupa pada pembelajaran apresiasi.
- e. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam perkembangan media pembelajaran di bidang pendidikan yang mengacu pada literasi teknologi.

1.5 Ruang Lingkup Penulisan

Penulisan ini mengkaji mengenai Pengembangan *E-Learning Project* pada Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Di SMA. Sebagai penegasan terhadap judul penulisan di atas, penulisan ini membatasi isi atau lingkup pada pembelajaran apresiasi seni rupa, khususnya pada apresiasi lukisan. Sedangkan objek penulisannya adalah siswa kelas XII SMA. Untuk dapat melihat kebutuhan pembelajaran apresiasi lukisan di SMA, penulis mengambil data dari beberapa partisipan. Adapun sumber data penulisan ini di antaranya, yaitu (1) kegiatan pembelajaran apresiasi di sekolah, (2) fasilitas sekolah, dan (3) karakteristik

siswa. Data yang sudah dikumpulkan dari sumber data, akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Hasil pengembangan selanjutnya akan dianalisis dengan melihat keefektivan dan efisiensi produk yang dibuat.

1.6 Definisi Operasional

a. *E-Learning*

E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. elektronik komputer untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

b. *Web Enhanced Course*

Web Enhanced Course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain.

c. Model ADDIE

Model ADDIE adalah desain pembelajaran yang menggunakan lima tahap/langkah sederhana dalam pengaplikasiannya, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

d. Apresiasi Seni

Apresiasi seni adalah suatu proses penghayatan suatu karya seni yang dihormati dari sebuah penghargaan pada karya seni itu sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan disusun ke dalam lima bab. Bab I berisi gambaran penulisan secara umum yang terdiri atas tujuh sub-sub yaitu, (1) latar belakang masalah penulisan; (2) indentifikasi masalah penulisan; (3) rumusan masalah; (4) tujuan penulisan; (5) manfaat penulisan; (6) ruang lingkup penulisan; dan (7) sistematika penulisan.

Bab II berisi teori-teori yang mendukung penulisan. Teori-teori tersebut disusun sebagai panduan untuk menganalisis data. Bab II terdiri atas enam sub-bab yaitu, (1) apresiasi seni ; (2) seni lukis; (3) *e-learning*; (4) *web enhanced learning*; (5) karakteristik siswa SMA; dan (6) penulisan sebelumnya.

Bab III berisi penjelasan mengenai metodologi penulisan yang terdiri atas (1) metode penulisan; (2) data penulisan; (3) teknik pengumpulan data; dan (4) teknik analisis data.

Bab IV medeskripsikan hasil temuan dan pembahasan Pengembangan *e-learning project* pada pembelajaran apresiasi seni rupa di kelas XII SMA. Bab IV menyajikan hasil temuan dan pembahasan yaitu, (1) analisis pembelajaran apresiasi seni rupa di SMA, dengan menganalisis kondisi dan potensi pembelajaran apresiasi di sekolah, kondisi dan potensi siswa, dan kondisi dan potensi sekolah; (2) desain pengembangan *e-learning project* pada materi apresiasi seni rupa di SMA ; (3) pengembangan *e-learning project* pada materi apresiasi seni rupa di SMA, ada beberapa aspek yang dikembangkan, antara lain : pemograman, desain, dan konten website; (4) implementasi pengembangan *e-learning project* pada pembelajaran apresiasi seni rupa di SMA, melalui tahapan validasi uji ahli media dan guru seni rupa, uji coba awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk uji coba; (5) evaluasi pengembangan *e-learning project* pada pembelajaran apresiasi seni rupa di SMA, dilakukan dengan melihat pada aspek media, pembelajaran, dan proses penggunaan ; (6) efektivitas penggunaan website ruang apresiasi dan (7) efisiensi penggunaan website ruang apresiasi.

Bab V berisi simpulan dan saran yang meliputi implikasi penulisan dan rekomendasi untuk penulisan selanjutnya.